

Micronation = Rollenspiel ?!

Beitrag von „James Didot“ vom 21. Januar 2008, 21:53

Gibt es eigentlich noch MNs, die sich nicht als Rollenspiel (RPG) begreifen und wo das Parlamentsboard ein einfaches Forum ist und kein simulierter gläserner Abgeordnetenpalast mit Fahrstuhl und Klimaanlage und Foyer ?

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 21. Januar 2008, 21:55

Weiß nicht, wir haben kein Parlament. 😊

Beitrag von „Rüdy“ vom 21. Januar 2008, 21:59

Ich würd ein Rollenspiel nicht unbedingt von einem Parlament abhängig machen, und zudem meinen, dass ist fast jeder MN Rollenspiel möglich und machbar ist. Man muß es nur wollen...

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 21. Januar 2008, 22:02

Jede MN ist ein Rollenspiel, was du aber meinst ist wie intensiv das Rollenspiel gespielt wird. In Gadoa sind wir gerade beim Sprung zum RPG (also so wie du es beschreibst). 😊

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 21. Januar 2008, 22:02

Aber sicher doch. Wir sind sogar derart böse, daß wir an mehreren Orten gleichzeitig sein können, statt "Visitenkarten" schlichte Signaturen haben, Forenausfälle nicht als

"Flutkatastrophen" bezeichnen ... - tja, und wenn jemand Dinge wie "denkt sich, daß er gerade denkt" schreibt, dann können wir sogar "Gedanken lesen" ...

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:04

Jeder hier über nimmt doch eine Rolle und spielt diese aus.

Wenn ich dich richtig verstehe suchst du eher sowas wie <http://www.vdeutschland.de/> oder?

Beitrag von „James Didot“ vom 21. Januar 2008, 22:07

Also ich bin der Meinung nicht, daß MNs Rollenspiele (RPGs) sind. Fände ich persönlich auch etwas merkwürdig ("freakig"). Ich mein, warum soll ich ein Rollenspiel spielen in einer modernen MN, was sich gar nicht so groß von der Realität unterscheidet. Da brauche ich nicht vor dem Computer zu hängen, sondern geh auf die Straße, mal salopp formuliert.

Rollenspiele sind doch dann erst interessant, wenn ich mich von der Rolle, die ich spiele, distanzieren, also etwas nicht alltägliches, zB ein historisches Rollenspiel, oder meinetwegen auch ein Fantasy-Rollenspiel, obwohl das nicht gerade mein Geschmack ist.

Beitrag von „James Didot“ vom 21. Januar 2008, 22:10

[Zitat von Heinrich Louis II.](#)

Aber sicher doch. Wir sind sogar derart böse, daß wir an mehreren Orten gleichzeitig sein können, statt "Visitenkarten" schlichte Signaturen haben, Forenaustritte nicht als "Flutkatastrophen" bezeichnen ... - tja, und wenn jemand Dinge wie "denkt sich, daß er gerade denkt" schreibt, dann können wir sogar "Gedanken lesen" ...

Genau so meine ich das.



Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 21. Januar 2008, 22:17

Schwierig. Rollenspiel im Wortlaut ja, im Sinne RPG eher nicht.

@Didot: dann geh mal auf die Straße und kandidier für die Bundeskanzlerwahl oder melde dich beim König von Deutschland. Ist das nicht auch ne Rolle?

Mit den Gedanken muss ich mal Grimmeberg zustimmen: Wenn jemand schreibt "denkt sich xy", dann soll das halt jede wissen. Dann hat man das halt mal laut gedacht und der Denker darf sich nicht beschweren, wenn andere Gedanken "lesen" können.

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:23

[Zitat von James Didot](#)

Also ich bin der Meinung nicht, daß MNs Rollenspiele (RPGs) sind. Fände ich persönlich auch etwas merkwürdig ("freakig"). Ich mein, warum soll ich ein Rollenspiel spielen in einer modernen MN, was sich gar nicht so groß von der Realität unterscheidet. Da brauche ich nicht vor dem Computer zu hängen, sondern geh auf die Straße, mal salopp formuliert.

Rollenspiele sind doch dann erst interessant, wenn ich mich von der Rolle, die ich spiele, distanzieren, also etwas nicht alltägliches, zB ein historisches Rollenspiel, oder meinetwegen auch ein Fantasy-Rollenspiel, obwohl das nicht gerade mein Geschmack ist.

Warum muss es gerade Fantasy oder Sci-Fi sein?

Auch ein RP in der Gegenwart kann interessant sein, da es einem eben die Möglichkeit gibt Rollen zu übernehmen, die man im RL nicht übernehmen kann. Sei es als Unternehmer, Politiker, Adliger, Mann/Frau etc.

Beim Rollenspiel kommt es natürlich auch drauf an, wie man nun simuliert.
Ob man immer überall gleichzeitig simuliert oder ob man auch das was man liest, die ID aber nicht wissen kann, in seine Sim einfließen lässt oder nicht usw.
Da unterscheidet sich halt gutes Rollenspiel vom schlechten Rollenspiel.

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:26

Zitat von Oberster Hirte

Wenn jemand schreibt "denkt sich xy", dann soll das halt jede wissen. Dann hat man das halt mal laut gedacht und der Denker darf sich nicht beschweren, wenn andere Gedanken "lesen" können.

Nein, viele/einige schreiben sowas halt, um ihre ID besser aus zugestallten und da gehören auch Gedanken dazu.

Sonst müsste man in allen Foren auch die Lesen und Schreibrechte so ändern, dass nur die Spieler dort lesen und schreiben können, die auch gerade da sind bzw. Zugriff darauf haben.

Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 21. Januar 2008, 22:28

Gedanken bleiben aber im Kopf, egal wie sehr man eine Figur ausgestaltet. Schreibt man sie hin, ist das wie wenn man sie im RL sagen würde oder sowas. Dann sollte man sich nicht beschweren, wenn jemand anderes sie kennt

Beitrag von „James Didot“ vom 21. Januar 2008, 22:28

Zitat von Oberster Hirte

Schwierig. Rollenspiel im Wortlaut ja, im Sinne RPG eher nicht.

@Didot: dann geh mal auf die Straße und kandidier für die Bundeskanzlerwahl oder melde dich beim König von Deutschland. Ist das nicht auch ne Rolle?

Gut, im weiiiitesten Sinne ist eine MN vllt auch ein Rollenspiel. Aber zu einem Rollenspiel gehört doch u.a. auch, daß man seine Rolle ausgestaltet, seinen Charakter, und das machen ja die wenigsten. Desweiteren sind Bundeskanzlerwahl etc... nicht unbedingt was rollenspieltypisches, sondern im Gegenteil gerade micronation-typisch. Rollenspieltypisch meine ich eher, wenn jemand anfängt, zu simulieren ala "Ich gehe in ein Café oder ich kaufe beim Bäcker ein Laib Brot" etc...

Zitat

Mit den Gedanken muss ich mal Grimmeberg zustimmen: Wenn jemand schreibt "denkt sich xy", dann soll das halt jede wissen. Dann hat man das halt mal laut gedacht und der Denker darf sich nicht beschweren, wenn andere Gedanken "lesen" können.

Wo man dann eigentlich sagen müßte, gerade wenn es ein Rollenspiel wäre, dies eigentlich ein RPG-Fehler wäre. 😊

Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 21. Januar 2008, 22:31

Ja, ist ein RPG-Fehler. Aber ich sehe das widerum als Fehler im RPG-Prinzip an;) Wenn ich mir denke, dass mein Gegenüber ein Arschloch ist, im RL, dann bekommt das niemand mit. Ist also sowas wie eine heimliche Charaktervertiefung. Und im VL ist es dann halt auch so: entweder man schreibt es und nimmt hin, dass es jemand liest und weiß oder man lässt es.

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:32

[Zitat von Oberster Hirte](#)

Gedanken bleiben aber im Kopf, egal wie sehr man eine Figur ausgestaltet. Schreibt man sie hin, ist das wie wenn man sie im RL sagen würde oder sowas. Dann sollte man

sich nicht beschweren, wenn jemand anderes sie kennt

Sehe ich anders.

Bei Pen&Paper Rollenspielen sagt man meistens auch gegenüber den anderen seine Gedanken.

Die Mitspieler behandeln diese dann auch so - als Gedanken.

Gerade bei Spielen mit mehreren Gruppen gibt sowas dem Spiel mehr Tiefe und der Leiter des Spiels kann auch besser auf die Mitspieler eingehen und reagieren.

Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 21. Januar 2008, 22:37

Finde ich aber halt unrealistisch;) Mein Gegenüber kennt meine Gedanken auch nicht, außer ich habe sie ihm klargemacht.

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 21. Januar 2008, 22:43

Was hat das denn bitte für einen Sinn, wenn jemand Gedanken zwar "behandeln", aber nichts zu ihnen schreiben darf? Das putzige an Gedanken ist doch gerade, daß niemand diese mitbekommt - wenn ich schreibe "Schöner Tag heute", jemand dann darauf antwortet "Denk sich, daß diese ironische Bemerkung überflüssig war", warum sollte ich dann mein Verhalten in irgendeiner Weise ändern? Woher soll ich wissen, daß ich dies tun sollte, wenn ich die "Gedanken" als Gedanken betrachten muß?

Nein, die Logik, die hinter diesen "Gedanken" steckt, entzieht sich mir völlig. Wenn ich etwas schreibe, dann möchte ich, daß es jemand liest, und wenn ich möchte, daß es jemand liest, dann habe ich kein Recht, mich darüber zu beschweren, wenn es denn auch tatsächlich jemand tut und auch noch die Frechheit besitzt, darauf einzugehen. Diese ganzen "Gedanken" sind für mich eine Strategie, eine eigene Aussage jeglicher Kritik durch andere dadurch zu entziehen, daß niemand darauf antworten kann, der sich an diese seltsame Sitte hält.

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:44

[Zitat von Oberster Hirte](#)

Finde ich aber halt unrealistisch;) Mein Gegenüber kennt meine Gedanken auch nicht, außer ich habe sie ihm klargemacht.

Dann müsstest du folglich auch alle Foren, die du lesen kannst und liest in deine Simulation mit einfließen lassen.

Beitrag von „James Didot“ vom 21. Januar 2008, 22:47

[Zitat von General Zorc](#)

Dann müsstest du folglich auch alle Foren, die du lesen kannst und liest in deine Simulation mit einfließen lassen.

Öhm, natürlich. MNs sind eben keine Rollenspiele/RPGs 😊

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:50

[Zitat von Heinrich Louis II.](#)

Was hat das denn bitte für einen Sinn, wenn jemand Gedanken zwar "behandeln", aber nichts zu ihnen schreiben darf? Das putzige an Gedanken ist doch gerade, daß niemand diese mitbekommt - wenn ich schreibe "Schöner Tag heute", jemand dann darauf antwortet "Denkt sich, daß diese ironische Bemerkung überflüssig war", warum sollte ich dann mein Verhalten in irgendeiner Weise ändern? Woher soll ich wissen, daß ich dies tun sollte, wenn ich die "Gedanken" als Gedanken betrachten muß?

Nein, die Logik, die hinter diesen "Gedanken" steckt, entzieht sich mir völlig. Wenn ich etwas schreibe, dann möchte ich, daß es jemand liest, und wenn ich möchte, daß es jemand liest, dann habe ich kein Recht, mich darüber zu beschweren, wenn es denn auch tatsächlich jemand tut und auch noch die Frechheit besitzt, darauf einzugehen. Diese ganzen "Gedanken" sind für mich eine Strategie, eine eigene Aussage jeglicher

Kritik durch andere dadurch zu entziehen, daß niemand darauf antworten kann, der sich an diese seltsame Sitte hält.

"Gedanken" sind ja nicht dazu da andere zu einer anderen Handlung zu bewegen, sondern sind eher dazu da , die eigenen zu begründen.

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 22:51

[Zitat von James Didot](#)

Öhm, natürlich. MNs sind eben keine Rollenspiele/RPGs 😊

Beim normalen Rollenspiel bekomme ich auch die Handlungen anderer mit.
Doch es gilt halt immer die goldene Regel, dass ich nur das Wissen verwenden kann, das auch meine ID hat.

Das macht eben gerade eine Rollenspiel aus.

Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 21. Januar 2008, 22:52

Meine eigenen Taten begründe ich auch nicht durch Gedanken, außer ich erzähle selbige jemandem;)

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 21. Januar 2008, 23:01

[Zitat von General Zorc](#)

"Gedanken" sind ja nicht dazu da andere zu einer anderen Handlung zu bewegen, sondern sind eher dazu da, die eigenen zu begründen.

Und welchem Zweck dient das? Was bringt diese Begründung meinem Gegenüber, wenn dieser nicht darauf eingehen soll? Er weiß um diese - gut. Aber wenn er sich ebenfalls auf der Rollenspielebene bewegt, darf er auf diese dennoch nicht eingehen, weil er sie nicht wissen kann. Wo ist da der Mehrwert? Ich begründe da meine Taten ebenfalls lieber anders ...

Denkt sich, daß das auch der vernünftiger Weg ist

Beitrag von „General Zorc“ vom 21. Januar 2008, 23:15

Nach meiner Ansicht liegt der Sinn darin sowas zu posten einer ID mehr Tiefgang zu geben. Solche "Gedanken" dienen daher nicht dem Einzelfall, in dem der Gedanken nun konkret gepostet wird, sondern der Gesamtausgestaltung der ID.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 21. Januar 2008, 23:54

Zitat

Rollenspiele sind doch dann erst interessant, wenn ich mich von der Rolle, die ich spiele, distanzieren, also etwas nicht alltägliches, zB ein historisches Rollenspiel, oder meinetwegen auch ein Fantasy-Rollenspiel, obwohl das nicht gerade mein Geschmack ist.

Eben, deswegen begreife ich Irkanien als Rollenspiel. Ich habe so als "ich" ein komplett anderes Denken und Ziele als Wolfram Lande.

Ich bin als Stefan Korf eben kein Nationalist 😊

Trotzdem: Wenn ich weiß, wie bei Neuenkirchen der Fall, dass anderes es anders machen lasse ich meine Art zu "spielen" da sein und passe mich an.

Ich bin Rollenspieler. Punkt 😊

Ein "Charakterbausystem" wäre noch interessant ... Wie viele Doktoren, Professoren und Alleskönner laufen hier noch so rum? 😊

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 22. Januar 2008, 00:25

Bezüglich der "Gedanken" sind wir mal wieder bei den berühmten weberianischen "letzten Axiomen" angekommen; also das übliche: jeder nach seiner Façon.

Ein "Charakterbaukasten" erübrigt sich für mich, da ich keinen Charakter, sondern mich selbst darstelle - da gibt es eben einige Fähigkeiten, über die ich verfüge (was recht viele sind), und einige, an denen es mir mangelt (Bescheidenheit zum Beispiel).

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 22. Januar 2008, 00:43

Gedanken vermeide ich auch ... Glaube ich.

Ich finde es schlicht langweilig überall ich zu sein.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 22. Januar 2008, 09:57

[Zitat von Wolfram Lande](#)

Ich bin Rollenspieler. Punkt 😊

Genauso wie ich. Punkt.

Zitat

Ein "Charakterbausystem" wäre noch interessant ... Wie viele Doktoren, Professoren und Alleskönner laufen hier noch so rum? 😊

Bin leider kein Alleskönner, sondern schon zweimal erschossen worden. Sollte ich mir darüber Gedanken machen? 😬

Beitrag von „Noboru Nakamura“ vom 22. Januar 2008, 10:23

Also generell würde ich sagen, sind doch alle Menschen jederzeit nichts anderes als Rollenspieler.

Manche sind Väter, andere Mütter, einige liebende Kinder und ein paar auch Leitbilder, kurz, das ganze Leben ist ein Rollenspiel und erst durch unsere Rollenauslegung heben wir uns von der Masse ab.

Was nun das Rollenspiel im Netz und dergleichen anbelangt, da sehe ich das mit den Gedankendarlegungen auch nicht schlecht. Es kommt natürlich darauf an wie man solche RPGs betreibt, miteinander oder gegeneinander.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Januar 2008, 11:08

Ich glaube, dass die MNs insgesamt einen gewissen Teil an Rollenspiel hat. Ich allerdings bin da kein großer Freund von. Seinerzeit hat mich z.B. genau das aus Anelka vertrieben, da ich mit diesem ständigen "Ulla und Horst treffen sich auf einen Kaffee...blablabla" nichts anfangen

konnte.

In Dionysos ist der Großteil reine Politik - Sim (mit den Randbereichen Kultur, Wirtschaft, Sport usw.) und wer es mag, kann seine Rollenspielfantasien auch irgendwo ausleben...aber das ist eher sekundär. 😊

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 22. Januar 2008, 11:19

Ich bin kein Rollenspieler, sondern Spielleiter. 😊

Beitrag von „Frederic Aichberger“ vom 22. Januar 2008, 13:20

Die MN sind ein Spiel eigener Art und haben allenfalls Rollenspielelemente.

Beitrag von „James Didot“ vom 22. Januar 2008, 13:32

Das Problem, was ich damit habe, Micronationen als Rollenspiele zu begreifen, ist der, daß es für ein Rollenspiel mE eine Simulationsgrundlage, sprich Spielregeln braucht. Damit meine ich auch nicht allein einen als Netiquette bezeichnenden Codex, sondern echte Simulationsregeln, die als Grundlage der Simulation dienen und diese steuern. Das betrifft einmal die Länder selbst, wobei es bedingt durch Internationale Kontakte und Verwebungen zwischen den MNs imgrunde auch sowas wie Internationale Simulationsregeln geben müßte. Als solche Simulationsgrundlage kann zB auch eine Wirtschaftssimulation dienen, je nach dem, was für ein System man da auch verwendet, die eben festlegt wie die Wirtschaft funktioniert.

Eine solche Simulationsgrundlage scheint es aber in den meisten MNs nicht zu geben oder ist wenn dann nicht konsequent bindend. Zum Beispiel hatten oder haben zT noch) Fuchsen und Falkenland eine gemeinsame Wirtschaftssimulation. Man hatte also eine Grundlage. Gleichzeitig gab es aber die Möglichkeit, bei Gründung eines Unternehmens zu wählen, ob man lieber eine WiSim-Gesellschaft oder eine Nicht-WiSim-Gesellschaft, die logischerweise nicht an der WiSim teilnimmt, gründen möchte. So untergräbt man ja die eigene Grundlage, die man geschaffen

hat führt sie ad absurdum, denn eine Simulationsgrundlage ist wie der Name sagt, eine Grundlage, auf der die Simulation basiert.

Wenn es aber keine Simulationsgrundlage gibt, dann wirken viele Aktionen und Ereignisse willkürlich und beliebig, eben ohne Grundlage. Es kann dazu führen, daß wie aus dem Nichts gigantische Unternehmen und Weltraumparks entstehen. Jeder kann simulieren wie er will und führt die Simulation dadurch zur Farce.

Ich möchte aber auch ein praktisches Beispiel anbringen, der "Fuchsische Falschgeldskandal". Sicher schön ausgedacht von Aquatropolis und schön reagiert von fuchsischer Seite, aber letztlich blieb er ohne wirkliche Konsequenz, da es keine Simulationsgrundlage für ihn gab.

Es bräuchte daher meiner Meinung ausgefeilte Simulationsregeln, am besten wie gesagt auf internationaler Ebene, wo alle solche Dingen (vereinfacht) festgeschrieben sind. Daß das bei der Simulation eines Landes von ein paar Millionen Einwohnern recht komplex werden dürfte, kann man sich vorstellen. Letzlich würde ich da auch ein komplexes Browsergame oder ein PC-Spiel marke SimCity vorziehen, das mir all diese Features und Simulationsmöglichkeiten bietet, ohne daß es zu komplex wird, und abschließend meine ich doch auch, daß der Hauptaspekt einer MN die politische Debatte um Macht, Gesetzesänderungen, etc... ist.

Beitrag von „Nr.1“ vom 22. Januar 2008, 18:36

Bei uns werden Gedanken meist dazu verwendet, irgend eine Ironie auszudrücken oder jemanden eins reinzuwürgen. Gedanken hatten bisher aber keine sonderliche Wirkung, die hätte irgendwelche Gedanken über das Denken in MNs nach sich gezogen. Wiki spricht davon, daß es in Rollenspielen auch implizite Regeln gäbe, die nicht durch ein Regelwerk gedeckt seien. Ich denke, die MNs sind typischerweise implizit reglementiert. Wäre es nicht so, würde man nicht von MNs reden können. Gerade aber, daß man eine MN als solche erkennt, bedeutet, sie muß auf irgendwelchen Regeln basieren. Würde ein Außenstehender Fragen, wie funktioniert das denn bei euch, kämen sicher eine ganze Menge Regeln zusammen, die in typischen Fantasyrollenspielen jedoch niedergeschrieben wären. Ich höre aus deinem Statement doch eher die Klage über fehlende Komplexität heraus. Aktionen bewirken wegen des fehlenden Regelwerkes keine realistischen Reaktionen. Das ist nun ein Leid, das durchaus auch Rollenspiele zu tragen haben, wenn der Spielleiter inkompetent ist. Die MN sind für mich ein loser, selbstsstrukturierter Haufen kleinerer Rollenspiele, die sich Brücken geschaffen haben, um miteinander zu agieren (Schon jedes *Eine Diplomatenmaschine landet am Flughafen." ist ja schonmal Rollenspiel). Der Nachteil ist der, daß sich die anderen MN nicht immer nach den Vorstellungen der eigenen verhalten. Demgegenüber steht jedoch der Vorteil, daß man überhaupt gemeinsam etwas zuwegebringen kann, wenn auch mit Abstrichen in der Komplexität. Würde man alle Staatensimulationen gänzlich wie vdeutschland.de reduzieren, würden wohl ein Haufen Leute austreten und neue Staaten eröffnen, die den jetzigen ähnelten.

Ob nun Gedanken gelesen werden können oder wie man mit Abmurksen von IDs umgeht, das sind alles Fragen, die nur jede MN für sich beantworten kann, nicht aber eine MN als Forderung an andere stellen darf. Es ist letztlich ja unerheblich, ob eine MN ein Rollenspiel ist oder nicht. Das ist lediglich eine Klassifikation. Die meisten sind eine indifferente Mischung. Wenn die nicht 100% in eine der beiden Sparten passen, dann stimmt was mit den Klassen nicht, dann beschreiben die die realweltliche Existenz ungenügend. Mein Tipp für deine Lage wäre dieser: Wenn du MNs nicht als Rollenspiel begreifen möchtest, dann vergiß diese Zuordnungen einfach. Überlege dir, was genau du in einer MN anders haben willst und spreche das mit deinen Mitspielern dort ab.

EDIT: Ist eine MN auf einer Karte verzeichnet, ist auch schonmal anzunehmen, daß sie beachtliche Rollenspielelemente enthält.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Januar 2008, 14:18

Das kann er ja wie kein Zweiter..... eine Gesamtsituation umfassend anschaulich erklären! 🗣️

Die MNs haben im Laufe ihres Bestehens eine erhebliche Wandlung mitgemacht.... von der reinen Politiksim ohne Brimborium drumherum hin zu einem RPG ähnlichem Gebilde. Der für mich größte Unterschied zu einer RPG ist immer noch der, dass man in einer solchen (mutmaßlich) keine Simoff-Kommentare insim finden wird.

Für mich persönlich gehören diese Rollenspielelemente dazu, da für mich das "Spiel der MNs" eine Darstellung einer VL-Figur innerhalb eines Staatslebens ist. Insofern gehört auch die Beschreibung von Gedanken dazu, von denen ich nicht möchte, dass man mir darauf verbal antwortet! Gedanken sind offiziell nicht hörbar und stellen für mich auch meistens nur die Vertiefung des Charakters der Spielfigur dar. Natürlich, wie das immer so im Leben ist, gibt es dazu auch Ausnahmen, in dem man die Gedankenbeschreibung nutzt, um dem anderen eins reinzuwürgen oder zu einer Handlung zu zwingen, was ich beides nicht leiden kann, aber auch schonmal gemacht habe. 😄

Summa sumarum finde ich die MNs, so wie sie sind, gut und wo man kein Brimborium braucht (im Parlament oder in der Regierung), da veranstalte ich auch keines. 😊 Ansonsten tobe ich mich dahingehend doch liebend gerne aus. 😎